

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SKI DI
TSANAWIYAH AL-HIKMAH
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
(S. Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

**NURMA AFRILIA
NPM: 1611010405**

Jurusan: Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SKI DI
MADRASAH TSANAWIYAH AL- HIKMAH
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
(S. Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

**NURMA AFRILIA
NPM: 1611010405**

Jurusan: Pendidikan Agama Islam

Pembimbing 1: Dr. H. AgusPahrudin, M.Pd

Pembimbing II : Drs. H. Alinis Ilyas, M.Ag

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK
IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SKI DI MADRASAH TSANAWIYAH
AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG

Oleh
NURMA AFRILIA

Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan metode fun learning dalam pembelajaran SKI tentang Khulafaur Rasyidin, fun merupakan prinsip belajar yang menyenangkan, Learning adalah mengajak anak untuk belajar, jadi Fun Learning adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Upaya agar memberikan hasil belajar siswadidik kelas VII Madrasah Tsnawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Prosedur penelitian meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data hasil belajar dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan tes akhir belajar pada akhir siklus I dan akhir siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode Fun Learning berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran SKIPenerapan metode Fun Learning membuat siswa lebih aktif, lebih mudah memahami materi pelajaran dan interaksi dengan guru tidak kaku. Peningkatan hasil belajar ini ditandai dengan peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I yaitu 30,6 %dan yang belum tuntas sebesar 70,4% dari jumlah keseluruhan 38 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus II yaitu 13,16 % dan yang belum tuntas sebesar 86,84 % dari jumlah keseluruhan 38 siswa dan dinyatakan berhasil secara klasikal.

Kata kunci: Metode Fun Learning, Hasil Belajar SKI



**KEMENTERIAN AGAMA
UINRADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro, Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Implementasi Metode *fun Learning* dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di
Madrasah Tsanawiyah Al Hikmah Bandar
Lampung**

**Nama : NURMA AFRILIA
NPM : 1611010405
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam
Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Agus Pahrudin, M. Pd
NIP. 196408051991031008**

**Drs. H. Alinis Ilyas, M. Ag
NIP. 195711151992031001**

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Drs. Sai'dy, M. Ag

NIP. 196603101994031007



**KEMENTERIAN AGAMA
UINRADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Implementasi Metode *Fun Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Madrasah Tsanawiyah Al Hikmah Bandar Lampung.** Disusun oleh : **Nurma Afrilia NPM: 1611010405,** Jurusan: **Pendidikan Agama Islam.** Telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada hari/tanggal: **Rabu, 03 Februari 2021.**

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Safari Daud, M.Ag 

Sekretaris : Era Octafiona, M.Pd 

Pembahas Utama : Dra. Istihana, M.Pd 

Pembahas I : Dr. Agus Pahrudin, M. Pd 

Pembahas II : Drs. H. Alinis Ilyas, M. Ag 

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

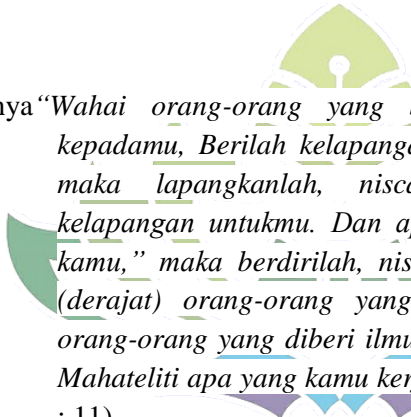


Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd 

NP 99640828 198803 2 002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾



Artinya “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan”. (Q.S. Al-Mujadillah : 11)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan bahagia atas segala rahmat yang telah dlimpahkan dari Tuhan Yang Maha Esa, penulis mempersembahkan karya ilmiah ini, kepada orang-orang terkasih berikut ini.

1. Bapak dan Ibu ku, yaitu Bapak Hi. Nurhadi S.E, MM. dan Ibu Hj. Marwati, S.Pd. yang setia mendo'akan ku, membimbingku, dan memberikan dukungan moril maupun mental serta tidak henti mendo'akan untuk keberhasilanku.
2. Adik tersayang Novanza Hasan, Naufal Haikal Hasan, dan seluruh anggota keluarga besarku yang selalu mendo'akan dan memotivasiku.
3. Rekan-rekan Angkatan 2016 yang menjadi teman seperjuangan selama 4 tahun yang bersama-sama menuntut ilmu di Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
4. Almamaterku Universitas Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap penulis adalah Nurma Afrilia, lahir di Bandar Lampung, pada tanggal 24 april 1998. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, putri pertama dari bapak H. Nurhadi, S.E.,M.M dan Ibu Hj.Marwati, S.Pd. Menamatkan pendidikan di TK Aisiyah Bustanul Atfal selama setahun, lalu melanjutkan pendidikan di SD N 4 Talangpadang dan menamatkan pada tahun 2010, lalu melanjutkan pendidikan di SMP N 01 Talang padang dan menempatkan pada tahun 2013, dan kemudian dilanjutkan pada tingkat atas di SMA N 1 Talangpadang. Kemudian pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan pendidikan ke tingkat Perguruan Tinggi di UIN Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI).



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SKI DI MADRASAH TSANAWIYAH AL HIKMAH BANDAR LAMPUNG.**”

Penulis telah banyak menerima bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam proses penyelesaian penelitian ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, sebagai wujud rasa hormat dan penghargaan atas bantuannya, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Drs. Saidy, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Dr. Rijal Firdaos, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. H. Agus Pahrudin, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs. H. Alinis Ilyas, M.Ag selaku pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen PAI UIN Raden Intan Lampung yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengetahuan selama menjalani proses perkuliahan.
5. Pihak Perpustakaan Pusat dan Fakultas yang telah menjadi tempat menambah wawasan serta gudang ilmu saya selama ini.
6. Kepala Sekolah Madrasah Tsanawiyah Al Hikmah Bandar Lampung Ibu Siti Masyithah, M.Pd yang mengizinkan saya untuk penelitian disekolah.
7. Ibu Musyaropah, S.Pd.I selaku Guru SKI yang telah memberikan tempat di kelas untuk meneliti.

8. Sahabat seperjuangan dalam menyelesaikan studi ini. Pika Sari, Ahadiyati Hanun, Siti Fatimah, Deby Trisintia, Aisa Ayudhia Inara, dan Ingga fantria.
9. Teman-teman Pendidikan Agama Islam Angkatan 2016 khususnya kelas I, yang mengawali hari-hari dikampus dengan penuh kebersamaan dan semangat.

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa membalas kebaikan dan Pengorbanan bapak, ibu, kakak, adik, dan teman-teman. Penulis menyadari dalam penulisan PTK ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan PTK ini. Penulis berharap mudah-mudahan hasil karya ini bermanfaat dalam meningkatkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya dan pembaca umumnya.

Bandar Lampung, 2021

Nurma Afrilia
Npm.161101040

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	v
PERSETUJUAN.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Implementasi	11
1. Pengertian Implementasi	11
B. Metode <i>Fun Learning</i>	11
1. Pengertian Metode <i>Fun Learning</i>	11
2. Tujuan Metode <i>Fun Learning</i>	15
3. Macam-Macam Pembelajaran <i>Fun Learning</i>	17
4. Ciri-ciri Metode <i>Fun Learning</i>	18
5. Langkah-langkah Metode <i>Fun Learning</i>	18
6. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Fun Learning</i>	18
C. Hasil Belajar	21
1. Pengertian Hasil Belajar	21
2. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar	23

3. Jenis Hasil Belajar.....	25
4. Tujuan Meningkatkan Hasil Belajar.....	26
D. Sejarah Kebudayaan Islam.....	28
1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	28
2. Tujuan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	31
3. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam	31
4. Manfaat Sejarah Kebudayaan Islam	31
E. Penelitian yang Relevan	32
F. Acuan Teoritis	35
1. Metode <i>Fun Learning</i>	35
2. Sejarah Kebudayaan Islam	36
G. Model Tindakan	36
1. Model Kurt Lewin.....	36
2. Kemmis dan Mc Tanggart.....	37
3. John Elliott.....	37
4. Model Dave Ebbut	38
H. Hipotesis Tindakan.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pengertian PTK	41
B. Jenis dan Sifat Penelitian	42
C. Kelebihan dan Kekurangan PTK	43
D. Langkah-langkah Pelaksanaan PTK	43
E. Subyek dan Obyek Penelitian	45
F. Prosedur Penelitian	46
G. Ruang Lingkup Penelitian	49
H. Teknik Pengumpulan Data	50
I. Analisis Data	53
J. Indikator Keberhasilan	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Daerah Penelitian.....	57
1. Sejarah Berdirinya Mts Al Hikmah Bandar Lampung	57
2. Visi, Misi dan Tujuan.....	57
3. Profil Sekolah.....	58

4. Sarana dan PraSarana	59
5. Data Peserta Didik Kelas VII E	59
B. Hasil Penelitian	61
1. Pra Siklus	61
2. Siklus I	61
3. Siklus II	70
C. Pembahasan	78
1. Analisis Data Hasil Observasi Penggunaan Metode <i>Fun Learning</i> Siklus I dan II	78
2. Analisis Data Aktivitas Siswa Pada Saat Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	79
3. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	80
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1.1 Nilai Pre Tes Peserta Didik Kelas VII E Mts Al-Hikmah Bandar Lampung	4
1.2 Data Persentase Ketuntasan Hasil Belajar SKI Kelas VII E	6
2.1 Indikator dalam kiat evaluasi	31
2.2 Penelitian Terdahulu Yang Relevan	39
3.1 Interval Aktivitas Guru dan Siswa	63
4.1 Sarana dan Prasarana Mts Al-Hikmah Bandar Lampung	68
4.2 Data Peserta Didik Kelas VII E Mts Al-Hikmah Bandar Lampung.....	69
4.3 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Per Aspek Penilaian Siklus I	69
4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	80
4.5 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Per Aspek Penilaian Siklus II	90
4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II	90
4.7 Peningkatan Penguasaan Pelajaran SKI Kelas VII E Mts Al-Hikmah Bandar Lampung	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Daftar Nama Siswa Kelas Penelitian.....	1
Lampiran Rencana Perencanaan Pembelajaran	4
Lampiran Pertanyaan Kepada Peserta Didik Kelas VII E Mts Al-Hikmah Bandar Lampung	12
Lampiran Rekapitulasi Hasil Belajar	14
Lampiran Daftar Silabus Sejarah Kebudayaan Islam	33
Lampiran Dokumentasi Penelitian	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 :Alur siklus PTK Modifikasi dari Wardhani, dkk	53
Gambar 2 :Gambar Grafik Hasil belajar siswa siklus I.....	81
Gambar 3 :Grafik Hasil belajar siswa siklus II	91
Gambar 4 : Grafik Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “kan” mengandung arti “perbuatan” (hal, cara, dan sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani yaitu “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan “*tarbiyah*” yang berarti pendidikan.

Pendidikan adalah tempat dimana merubah suatu manusia ke arah yang lebih baik. Pendidikan sangat diperlukan lebih-lebih dalam kehidupan manusia saat ini, pada zaman era globalisasi yang ditandai dengan terjadinya perubahan-perubahan yang serba cepat dan kompleks, baik yang menyangkut perubahan nilai maupun struktur yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Sehingga dapat dikatakan pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat, tanpa pendidikan sangat mustahil manusia dapat hidup dan berkembang sejalan dengan perubahan zaman. Oleh sebab itu, guru perlu memikirkan cara-cara yang lebih efektif dan efisien untuk membantu siswa memahami dan menghargai cara belajar individu, mempotensikan diri dalam belajar, dan kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar. Jadi Tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar.

Tujuan pendidikan dalam Islam sejalan dengan pendidikan nasional, dimana tujuannya adalah membentuk manusia seutuhnya, baik dalam segi jasmani maupun rohani, intelektual maupun spiritual. Dengan kompleksnya tujuan pendidikan tersebut, maka yang dibutuhkan anak didik tidak hanya tambahan pengetahuan secara intelektual, tetapi juga nilai-nilai moral yang

sangat dibutuhkan dalam kehidupan. Oleh karena itu, kehadiran guru sebagai pendidik, dalam arti selain sebagai pentrasfer pengetahuan juga merupakan suritauladan bagi anak-anak didiknya, dan diharapkan suritauladan yang telah dicontohkan itu mampu tercermin dalam perilaku keseharian anak didik di masyarakat.¹

Pendidikan sebagai wahana untuk memanusiakan manusia terikat oleh dua misi penting, yaitu *hominisasi* dan *humanisasi* sebagai proses homanisasi, pendidikan berkepentingan untuk memposisikan manusia sebagai makhluk yang memiliki keserasian dengan habitat ekologiannya. Demikian pula, pendidikan sebagai proses humanisasi mengarahkan manusia untuk hidup sesuai dengan kaidah moral, karena manusia hakikatnya adalah makhluk yang bermoral.

Pendidikan pada hakekatnya adalah suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan untuk membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam peserta didik dalam proses pembelajaran.²

Peroses pembelajaran yang efektif dan efisien memerlukan adanya perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran. Oleh karena itu setiap satuan pendidikan berkewajiban menyelenggarakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang dan termotivasi peserta didik, untuk aktif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat dan minat serta perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.³

Dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sering kali peserta didik merasa jenuh, ngantuk,

¹ Rohmat Mulyana, *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*, (Cv Alfabeta, 2011), hal. 103

² Sistem Pendidikan Nasional, 2003. Undang-undang nomor: 20/2003. Jakarta:Depdiknas

³ Standar Nasional Pendidikan. Peraturan Pemerintah RI Nomor:19 tahun 2005. Jakarta:Depdiknas

membosankan, dan masih ada sejuta alasan bagi mereka untuk tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik karena pelajaran ini berisi tentang cerita sejarah-sejarah islam. Hal ini tentunya menjadi peringatan bagi guru, dan perlu diketahui juga zaman semakin maju sebagai guru harus menguasai bahasa asing dan teknologi yang semakin canggih, sehingga mampu mengimbangi jiwa anak didik yang secara kemampuan dalam bidang teknologi dan bahasa kadang lebih hebat dari kita. Jangan lupa juga guru Sejarah Kebudayaan Islam harus mampu memberikan suasana yang segar dan humoris ketika menyampaikan materi.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan suatu pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam Sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad saw sampai masa khulafaurrasyidin.

لَقَدْ كَانَتْ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولَى الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya : “Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum beriman.” (Q.S Yusuf: 111)

Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang

dapat digunakan untuk menambahkan tingkat kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.⁴

Tabel 1.1
Nilai Pre Tes Peserta Didik Kelas VII EMTs Al-Hikmah Bandar
Lampung

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	Aditia Pratama	75	65	Belum Tuntas
2	Ahmad Maulana Fazrian	75	50	Belum Tuntas
3	Aliya Anggi Kusuma	75	65	Belum Tuntas
4	Amelia Oliv Sakina	75	65	Belum Tuntas
5	Anggun Safitri	75	65	Belum Tuntas
6	Apreiva Az Zahra	75	60	Belum Tuntas
7	Arman Restu Adam	75	70	Belum Tuntas
8	Astrid Nur Hidayah	75	85	Tuntas
9	Bangkit Estu Lingga Buana	75	50	Belum Tuntas
10	Bunga Sabrina	75	55	Belum Tuntas
11	Chintia Desta Putri	75	80	Tuntas
12	Dirly Safo Milosevic	75	69	Belum Tuntas
13	Etika Fitriawati	75	65	Belum Tuntas
14	Fajar Imam Syafe'i	75	60	Belum Tuntas
15	Hanifa Qurrota A'yuni Nasuha	75	80	Tuntas
16	Idawi Syamsi	75	59	Belum Tuntas
17	Istiqomah Meldina Putri	75	53	Belum Tuntas

⁴Munawir, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)* Jurnal PGMI Madrasatuna, Volume 04, Nomor 01, September 2012 hal 1-24

18	Jilani Zahra	75	78	Tuntas
19	M. Aditya Pratama	75	80	Tuntas
20	M. Briyan Aldino	75	65	Belum Tuntas
21	M. Dzakiyy Aditya	75	75	Tuntas
22	M. Fawwaz Zuhair Rosyidin	75	70	Belum Tuntas
23	M. Nuril Fajri	75	70	Belum Tuntas
24	Maharani Pesona Surgawi	75	50	Belum Tuntas
25	Maysello Anggoro	75	80	Tuntas
26	Nadya Aprilia	75	85	Tuntas
27	Nisaul Mufidah	75	60	Belum Tuntas
28	Nursela Oktaviyani	75	73	Belum Tuntas
29	Rahma Anggi Nikeisha	75	85	Tuntas
30	Rian Agustino	75	68	Belum Tuntas
31	Ronaldo	75	80	Tuntas
32	Shafira Madaniah	75	80	Tuntas
33	Sonia Nurhidayah	75	70	Belum Tuntas
34	Syifa Aulia Zahra	75	50	Belum Tuntas
35	Tika Marini	75	70	Belum Tuntas
36	Trio Alfi Adiyansyah	75	60	Belum Tuntas
37	Yolanda	75	63	Belum Tuntas
38	Zatmiaty	75	70	Tuntas

Sumber: Hasil Pre Tes VII E yang diperoleh peserta didik Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung

Tabel 1.2
Data Persentase Ketuntasan Hasil Belajar SKI Kelas VII E

Kelas	Jumlah peserta didik	Jumlah peserta didik	Prentase peserta didik	Jumlah peserta didik	Presentase peserta didik yang
-------	----------------------	----------------------	------------------------	----------------------	-------------------------------

		yang Nilai lebih dari KKM	yang lebih dari KKM	yang nilai yang dari KKM	nilai kurang dari KKM
VII E	38	16	30,6 %	22	70,4%

Keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecendrungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Peserta didik yang kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran rendah. Disamping itu, media jarang digunakan digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kering dan kurang bermakna. Akibatnya bagi guru materi pembelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didiknya rendah. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.⁵

Hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung dan wawancara dengan guru mata pelajaran diperoleh informasi mengenai permasalahan dalam proses belajar mengajar. Dari observasi yang dilakukan di kelas VII E ternyata siswa kurang memiliki keaktifan dalam kegiatan pembelajaran maksudnya adalah respons siswa terhadap proses pembelajaran.⁶

Jumlah peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung adalah 38 orang, dengan rincian 22 orang peserta didik perempuan dan 16 orang peserta didik laki-laki. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah 75. Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kelas VII masih banyak peserta didik yang belum

⁵ Sumardi Suryabrata, *Metode Pengajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2001), hal 18

⁶ Musyaropah, S.Pd.I, wawancara dengan penulis, MTs Al-Hikmah, 7 januari 2020

mencapai KKM yang telah ditentukan, dari seluruh peserta didik kelas VII yang berjumlah 38 orang peserta didik, hanya ada 16 orang peserta didik atau sekitar 38% peserta didik yang telah mencapai KKM dan 22 orang peserta didik sekitar 72% peserta didik yang belum mencapai KKM.

Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya sebagian besar 75% peserta didik secara aktif, baik fisik mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari peserta didik. Suatu proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi peserta didik maupun guru itu sendiri.⁷

Pembelajaran saat ini seharusnya sudah bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*). Pembelajaran aktif, bertujuan agar siswa aktif berfikir dan bergerak dengan bimbingan guru sebagai fasilitator, pembelajaran ini dapat direalisasikan dalam berbagai metode dan strategi pembelajaran seperti diskusi, proyek/penugasan, permainan (games). Ice breaking (aktivitas-aktivitas pemanasan), dan lain-lain.⁸

Mencermati berbagai permasalahan yang telah dikemukakan di atas, peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas atau disebut juga dengan PTK dengan

⁷Uswatun Hasanah, "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Penerapan Metode PQRS (Preview, Question, Read, Summarize, Test)" (Jurnal Pendidikan Islam, Volume 1, Januari 2017), hal 4

⁸ Dede Rohani. "Penerapan Pendekatan PAKEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru" (Jurnal keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.1, Februari 2016), hal 161

menggunakan Metode *Fun Learning*, yang akan diterapkan di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. Alur siklus yang akan digunakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dikatakan berhasil ketika mencapai keseluruhan 75% dari KKM yang telah ditetapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional sehingga proses belajar tersebut menjadi kurang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam hal mengemukakan pendapat selama kegiatan belajar mengajar.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik karena metode yang digunakan kurang membangkitkan. Perhatian dan kativitas yang menyebabkan penerimaan pelajaran kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, peneliti memberikan batasan masalah pada hasil belajar peserta didik masih rendah karena belum digunakan menggunakan metode pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mendalami materi. Dari hal tersebut, peneliti akan memperbaikinya melalui penggunaan Metode *Fun Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII E MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah implementasi metode fun learning mampu meningkatka hasil belajar SKI di Madrsah Tsanawiyah Al- Hikmah Bandar Lampung?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang melandasi penelitian ini adalah “untuk mengetahui implementasi metode fun learning dalam meningkatkan hasil belajar SKI di madrasah tsnawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung”.

F. Manfaat Penelitian

Dengan terungkapnya beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Arab dan penerapan metode fun learning ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi:

1. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberi masukan atau pengetahuan untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar SKI melalui metode fun learning

2. Pendidik

Melalui hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membantu dalam meningkatkan pembelajaran SKI pada peserta didik dimasa yang akan datang, membantu guru untuk menentukan suatu metode bahan ajar yang kreatif dan membantu menunjang menarik perhatian siswa.

3. Peserta Didik

Menambah wawasan peserta didik dalam belajar SKI serta menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meingkat.

4. Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Implementasi

1. Pengertian Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun dengan cermat dan rinci. Implementasi ini dianggap selesai setelah dianggap permanen. Implementasi ini tidak hanya aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang direncanakan atau dilaksanakan dengan serius dengan mengacu pada norma-norma tertentu mencapai tujuan kegiatan, oleh karena itu, pelaksanaan tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya.

Implementasi menurut Nurdin Usman adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau hanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Tahapan-tahapan implementasi adalah sebagai berikut:⁹

- 1) Menerapkan rencana implementasi
- 2) Melakukan kegiatan
- 3) Tindak lanjut implementasi

B. Metode *Fun Learning*

1. Pengertian Metode *Fun Learning*

Fun Learning dalam kamus bahasa Inggris, diartikan sebagai *Fun* yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” dan *learing* diartikan “pembelajaran” jadi *fun learning* adalah pengetahuan yang didapatkan dengan cara belajar menyenangkan dan mengasyikan.¹⁰

⁹ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. (Jakarta:Rineka Cipta.2013 hal 10

¹⁰ Nurfitrianan, “ Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minatbelajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa” (Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016), hal, 11

Metode *Fun Learning* merupakan cara belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan berpusat pada kondisi psikologi siswa dan suasana lingkungan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Metode *Fun Learning* adalah salah satu cara membuat suasana belajar mengajar menjadi nyaman sehingga terciptalah rasa cinta dan keinginan peserta didik untuk belajar.¹¹

Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana fun akan mendapat reaksi yang positif dari siswa. Kalau suasana belajar selalu fun maka motivasi belajar siswa akan muncul dan bertambah.

Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. Sehebat apapun sebuah metode jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar. Seorang guru harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat.

Fun adalah prinsip belajar yang menyenangkan, *Learning* adalah mengajak anak untuk belajar, jadi *Fun learning* adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan.

Dengan metode yang sederhana ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang asyik, gembira serta menyenangkan. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan pola pikir siswa, serta tidak lagi menggunakan perspektif pembelajaran dengan harga mati. Seorang guru bisa melakukannya dengan kerangka balik yaitu persepsi bahwa anak mempunyai perspektif yang sama dalam hal kesenangan.

¹¹Ilham Sanjaya, “ Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah” (Skripsi UNILA, Lampung , 2019), hal, 22

Oleh sebab itu, guru perlu memberikan kepada mereka upaya-upaya kreatif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa.¹²

Emosi positif juga menghasilkan fungsi optimal, tidak hanya saat ini, saat yang menyenangkan, tetapi juga untuk jangka panjang. Pesan intinya adalah orang harus membudayakan emosi positif pada diri mereka dan orang-orang disekitar mereka.

a. Sumber intelektual

- 1) Mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah yang baru
- 2) Belajar agar informasi menjadi lebih kreatif

b. Sumber Fisik

- 1) Mengembangkan koordinasi
- 2) Membangun kekuatan dan kesehatan kardiovaskular
- 3) Manajemen energi yang lebih baik

c. Sumber Sosial

- 1) Ikatan solidaritas
- 2) Membangun ikatan-ikatan baru
- 3) Membangun pertemanan

d. Sumber-sumber Psikologis

- 1) Membangun ketahanan dan optimisme
- 2) Membangun kesadaran identitas dan orientasi pada tujuan
- 3) Meningkatkan hal-hal positif.¹³

Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat dua hal yang turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran, yakni pengaturan kelas dan pengajaran itu sendiri. Menurut Ekomodyo, dengan adanya kondisilingkungan yang

¹²Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Diva Press 2016), hal 34

¹³Tony Ghaye, *Teaching And Learning*, (Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia, 2019) ,hal 137

menyenangkan, memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak, di antaranya:

- a. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik.
- b. Kemampuan untuk mentransformasikan gagasan lama ke dalam bentuk-bentuk yang baru.
- c. Kemampuan untuk membangun imajinasi dan fantasi yang baru dan terarah.
- d. Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah.
- e. Adanya rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.
- f. Adanya kesenangan dan kepuasan diri dalam melakukan pekerjaan.

Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi juga merupakan kunci utama. Seorang guru harus mengetahui mengapa seorang siswa memiliki berbagai macam motif dalam belajar.

Ada empat kategori yang perlu diketahui oleh seorang guru yang baik terkait dengan motivasi “mengapa siswa belajar”, yaitu

- a. Motivasi intrinsik (siswa belajar karena tertarik dengan tugas yang diberikan).
- b. Motivasi instrumental (siswa belajar karena akan menerima konsekuensi: *reward* atau *punishment*).
- c. Motivasi sosial (siswa belajar karena ide dan gagasannya ingin dihargai).
- d. Motivasi prestasi (siswa belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia mampu mengerjakan tugas yang diberikan gurunya).

Sebagaimana dijelaskan dalam Undang - Undang Guru dan Dosen (UU RI No. 14 tahun 2005) Pasal 1 yang berbunyi bahwa : Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama pendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Metode pembelajaran *fun learning* dianggap efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan kondisi objektif yang ditemukan dilapangan menarik perhatian penulis dan termotifasi untuk meneliti tentang “Implementasi Metode *Fun learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Ski* di kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Al Hikmah Bandar Lampung.

Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh teman sejawat yang telah bersedia untuk menjadi observer dalam penelitian tindakan ini, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan, adapun aspek-aspek yang diamati atau yang di observasi yaitu (1) Aktivitas guru dalam pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode pembelajaran *Fun learning* (2) Aktivitas siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran *Fun learning*.

Sangat bersemangat ingin mendapatkan apa yang di instruksikan guru. Tapi ada juga yang tidak dapat atau salah mencari pasangannya, maka jika hal itu terjadi anak – anak tetap diberi semangat dan pengertian agar tidak kecewa.

2. Tujuan Metode *Fun Learning*

Berdasarkan temuan hasil penelitian, dalam ranah mengamati siswa dilatih untuk memahami materi ajar yang sedang dipelajari melalui berbagai sumber informasi, selain itu kegiatan menanya dilakukan ketika proses kegiatan tanya jawab berlangsung saat proses pembelajaran berlangsung karena guru telah memberikan ruang waktu kepada siswa untuk melakukan kegiatan menanya, pada tahap mencoba siswa melakukan percobaan sesuai materi ajar tentang Khulafaur Rasyidin dari hasil penelitian diketahui guru selalu memfasilitasi dan membimbing pada tahap mengumpulkan informasi guru membimbing siswa dengan cara membentuk kelompok memberikan penjelasan pokok permasalahan dan menyuruh siswa untuk menulis hasil diskusi yang diperoleh. Siswa mampu melakukan kegiatan diskusi, survei, dan

menerapkan nilai kejujuran secara mandiri dengan tanpa pengawasan dari guru.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Data tersebut berasal hasil wawancara, observasi, dokumentasi. Dan diskusi antar kelompok atau teman sebaya. Lokasi penelitian ini diadakan disekolah Madsah Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung. Lembaga tersebut termasuk salah satu lembaga sekolah islam yang mana disekitar lingkungan sekolah terdapat pondok pesantren.¹⁴

Emosi positif perlu dimunculkan melalui praktik-praktik refleksi berbasis-kekuatan, dan praktik-praktik ini juga menyediakan sarana untuk mencapai peningkatan dalam kinerja. Ada empat kemampuan untuk membangun dan memelihara emosional positif:

- a. *Atmosfir positif* diantara semua pihak yang terlibat, berdasarkan perasaan seperti optimisme dan kesenangan;
- b. *Hubungan positif* yang dibangun berdasarkan kepercayaan, keberanian, pemberdayaan, dan hubungan/jejaringan yang berkualitas tinggi;
- c. *Komunikasi positif* yang didorong oleh 'diri terbaik' dan tanggapan yang apresiasif
- d. *Makna positif* sehingga semua orang yang terlibat tahu dan paham akan arah perjalanan.¹⁵

Ada dua teknik kreatif yang umum dipakai, yaitu sintesis dan mengubah dan sudut pandang. Sintesis adalah proses menggabungkan objek apapun, bahkan yang saling tidak berhubungan menjadi satu secara selaras. Penemuan smartphone adalah contoh dari teknik ini. Teknik kedua adalah mengubah sudut pandang. Teknik ini mengajarkan kita untuk selalu bergeser posisi dan melihat sesuatu dari sisi yang berbeda.

¹⁴ Chanifa, Chalimatus Sa'dijah, Yorita Febry Lismanda Vicratina *Jurnal Pendidikan Islam*: Volume 4 Nomor 1, 2019 hal 130

¹⁵Tony Ghaye, *Teaching.....*, hal. 154

Saya menerapkan prinsip *research question driven data collection* atau prinsip menentukan metode perolehan data berdasarkan pertanyaan penelitian. Artinya, bahwa penentuan metode pengumpulan data harus berangkat dari pertanyaan penelitian. Dari pertanyaan, kita mudah membayangkan data apa saja yang diperlukan untuk merumuskan jawaban pertanyaan tersebut.¹⁶

3. Macam-macam Pembelajaran *Fun Learning*.

Ditinjau dari kegiatan siswa, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa berani mencoba dan berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan berani mengemukakan pendapat. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar belajar yang menyenangkan dalam arti siswa tidak takut salah dalam mencoba/bereksperimen, siswa tidak khawatir ditertawakan kemampuannya, dan siswa tidak takut dianggap sepele. Berikut adalah macam-macam pembelajaran *Fun Learning*:

- a. Bermain Belajar tidak selalu berurusan dengan hal-hal yang bersifat serius, kemampuan bermain merupakan unsur penting dalam banyak hal dan dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan.
- b. Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi/atau pengetahuan secara lisan.
- c. Bernyanyi merupakan strategi yang paling gampang dalam proses transformasi ilmu kepada murid.
- d. Humor Suasana yang menarik bisa menghilangkan kejenuhan yang sering dialami oleh siswa.
- e. Tebak-tebakan dapat melatih daya ingat dan konsentrasi siswa selama pembelajaran.

¹⁶ Jogiyanto, *Fun Research*, (Jakarta: PT Elex Media KomputIndo, 2019), hal 88

Bawalah suasana kelas yang menyenangkan peserta didik. Suasana yang menyenangkan dapat menimbulkan minat belajar.

4. Ciri- ciri Metode *Fun Learning*

Teknik pembelajaran yang dilaksanakan pada proses pembelajaran SKI menerapkan teknik belajar yang menyenangkan disamping gurunya yang kreatif dan inovatif. Sehingga proses pembelajaran pun sangat menyenangkan.

Dalam gaya pembelajaran yang diterapkan oleh guru SKI selain *strategifun learning* guru pun selalu mendesain pembelajaran semenarik mungkin. Metode dilakukan dengan melalui pendekatan saintifik. Karena guru SKI sangat menyukai berbagai macam permainan atau games sehingga dalam gaya mengajarnya pun punya kekhasan tersendiri keunikan yang dimiliki oleh guru SKI diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kepribadian dari guru tersebut.

Media yang biasanya digunakan oleh guru SKI yaitu disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, misalkan materi Khulafaur Rasyidin dalam metode pembelajaran dengan tema ini menggunakan metode teka teki silang dengan media atau bahan-bahan yang digunakan diantaranya karton, spidol dan lem.¹⁷

5. Langkah-langkah Metode *Fun Learning*

Setiap metode tentunya memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya demi kelancaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Metode *Fun learning* ini dimulai pada saat salah satu peserta didik maju ke depan untuk membaca soal yang sudah dis edikan. Peserta didik yang lain ikut menebak jawaban dari pertanyaan tersebut. Mereka juga mengingat letak jawaban dari pertanyaan yang berbeda-beda. Dengan begitu peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam menyampaikan jawabannya dan menemukan jawaban yang benar.

¹⁷Leni Layyinah, *Menciptakan Pembelajaran Fun learning Based on Scientific Approach*, Tarbawy, Vol 4, Nomor 1, (2017)

- a. Setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- b. Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari.
- c. Memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode *Fun learning* pada pokok bahasan.
- d. Sebelum mengakhiri proses pembelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode *Fun learning* untuk dikerjakan di rumah

Menurut Muhaemin langkah-langkah metode *Fun learning* yaitu:

- 1) Bermain
Belajar tidak melulu dengan hal-hal yang serius, kemampuan bermain juga merupakan suatu unsure yang penting dan dapat menjadikan suasana yang lebih menarik
- 2) Bercerita
Bercerita yaitu suatu cara untuk menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan secara lisan
- 3) Bernyanyi
Bernyanyi merupakan suatu strategi yang paling mudah dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik
- 4) Humor
Sering kali peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran untuk itu diperlukan suasana yang menarik agar peserta didik tidak cepat merasa bosan
- 5) Tebak-tebakan
Tebak-tebakan dapat meningkatkan atau melatih daya ingat peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung¹⁸
6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Fun Learning
Menggunakan Metode Fun Learning memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan anak, yaitu (1)

¹⁸Muhaemin, "Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah : Jakarta, 2011), hal 23

menciptakan sesuatu yang unik dan baru (2) menstransformasikan gagasan lama kedalam bentuk yang abru (3) melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah (4) membangun fantasi dan imajinasi yang baru dan terarah (5) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam (6) adanya kesenangan dan kepuasan diri saat melakukan sesuatu .¹⁹

Beberapa hal yang menjadi kelebihan pembelajaran kelompok dengan menggunakan metode *Fun Learning* diantaranya sebagai berikut:

- a. Siswa lebih siap dalam menghadapi materi yang akan dipelajari karena siswa telah memiliki informasi materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya buku, internet, guru dan orang yang ahli dibidang materi tersebut.
- b. Siswa akan memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran karena pembelajaran ini menggunakan teman sebaya dalam proses pembelajarannya. Siswa yang ditutori tidak akan segan-segan dalam memberikan pertanyaan yang akan dipahami.
- c. Siswa aktif dalam pembelajaran baik sebelum dan sesudah pembelajaran itu sendiri maupun pada saat pembelajaran berlangsung. Hal itu terjadi dikarenakan siswa yang diberi panduan untuk mencari materi itu sendiri pada saat setelah atau sebelum pembelajaran dari berbagai sumber.
- d. Kemandirian siswa dalam proses pembelajaran sangat besar karena siswa dituntut memperoleh informasi sebelum dan setelah pembelajaran kemudian mengkomunikasikan kembali materi yang diperoleh pada siswa lainnya pada saat pembelajaran berlangsung.

Selain memiliki kelebihan, metode *Fun Learning* juga memiliki Kelemahan diantaranya sebagai berikut:

¹⁹Nirbita, Betanika dkk, “ Fun Learning Sebagai Solusi dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar. (Seminar Nasional Pendidikan: Malang, 2017) hal, 119

- a. Literatur yang terbatas, namun hal ini dapat diantisipasi dengan menganjurkan siswa untuk membaca buku-buku yang relevan atau melalui internet.
- b. Jika siswa tidak rajin dalam mencari informasi maka teknik pembelajaran *Fun Learning* ini menjadi kurang efektif, namun hal ini dapat diantisipasi oleh guru dengan memberikan motivasi dan penghargaan pada siswa yang mendapatkan informasi materi pelajaran dari sumber mana saja.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa meskipun metode *Fun Learning* memiliki banyak kelebihan. Namun perlu diperhatikan juga kelemahan-kelemahan yang ada agar metode ini dapat membuat peserta didik tidak bosan dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang di capai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat di didik dan di ubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik.²¹

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar-mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intristik pada diri siswa. Motivasi

²⁰ Nurfitiriana, *Pengaruh Penerapan*, hal 19

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Celeban Timur, Yogyakarta: Pustaka Belajar, Cetakan VII, 2018), hal 54

intrinsik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri.

- b. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya, ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia punya potensi yang tidak kalah dengan orang lain apabila ia berusaha sebagaimana seharusnya.
- c. Hasil yang dicapainya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya.
- d. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komperhensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, atau wawasan, ranah afektif atau sikap dan apresiasi, serta ranah psikomotoris, keterampilan atau perilaku.
- e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Oleh sebab itu, penilaian terhadap proses belajar-mengajar tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga bagi para siswa yang pada saatnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.²²

Penilaian terhadap proses belajar-mengajar menjadi tugas dan tanggung jawab guru, kepala sekolah, dan para pengawas dalam upayanya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kegiatan belajar-mengajar, sekaligus dalam hubungannya dengan pembinaan para guru.²³

²²Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal 56

²³Nurfitiriana, *Pengaruh Penerapan.....*, hal. 59

2. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Untuk menentukan berhasil atau gagal nya siswa menempuh pendidikan dalam suatu lembaga, secara umum digunakan tolak ukur hasil belajar untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memperoleh pengalaman belajarnya. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalamannya. Penilaian terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana ia telah mencapai sasaran, inilah yang disebut prestasi belajar.

Bahwa proses belajar yang dialami siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan yang tampak dalam hasil belajar yang dihasilkan siswa terhadap pertanyaan, persoalan atau tugas yang diberikan guru.

Jadi, hasil belajar dalam konteks pembahasan ini sama artinya dengan prestasi belajar. Motivasi adalah suatu dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi bisa muncul dari dirinya sendiri dan juga bisa muncul dari luar dirinya.

Motivasi dalam hal ini merupakan proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi siswa sehingga siswa mau belajar. Motivasi dapat timbul dari dalam diri individu (motivasi intristik) dan dapat pula timbul akibat pengaruh dari luar dirinya (motivasiekstrinsik).

Guru diharapkan dapat mempelajari perbedaan karakteristik belajar siswa agar kecepatan dan keberhasilan belajar peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan seoptimal mungkin. Diantara beberapa gaya belajar siswa meliputi:

a. Visual

Moliditas visual mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat, seperti warna, hubungan ruang, potret mental, dan gambar.

b. Auditori

Modilitas ini mengakses segala jenis bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat seperti musik, nada, irama, dialog internal, dan suara.

c. Kinestetik

Modilitas ini mengakses segala jenis gerak dan emosi yang diciptakan maupun diingat seperti gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional dan kenyamanan fisik.

Guru hendaknya memberikan kesempatan kepada semua siswanya untuk mencari dan menemukan sendiri beberapa informasi yang telah dimiliki. Informasi guru tersebut hendaknya dibatasi pada informasi yang benar-benar mendasar dan ‘memancing’ siswa untuk ‘menggali’ informasi selanjutnya. Jika para siswa diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri informasi itu, maka mereka akan merasakan getaran pikiran, perasaan dari hati. Getaran-getaran dalam diri siswa ini akan membuat kegiatan belajar tidak membosankan, malah menggairahkan.

Sebagai tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diketahui melalui formatif yang mana hasilnya dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi para pelaku pendidikan.

Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Untuk mengetahui keberhasilan belajar yang telah ditetapkan dalam interaksi atau proses pembelajaran

diperlukan penilaian atau evaluasi. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa.

3. Jenis Hasil Belajar

Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dapat dilihat dari tiga kategori ranah yaitu:

a. Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).²⁴ Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.²⁵

Untuk mengukur dan memperoleh data hasil belajar peserta didik sebagaimana yang terurai di atas, di atas adalah mengetahui garis-garis besar. Indikator yang dikaitkan dengan jenis hasil yang hendak diukur. Agar memudahkan dalam menggunakan alat dan kiat evaluasi

²⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), hal 41

²⁵ Hasan Baharun, *Penerapan Pembelajaran active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah*, Jurnal Pendidikan Pedagogik, Vol. 1 No. 1, (Januari-Juni 2015), hal 40

yang dipandang tepat, berikut adalah table penyusunan jenis, indikator dan evaluasi hasil belajar.²⁶

Tabel 2.1
Indikator dalam kiat evaluasi

No	Ranah (Kognitif)	Indikator	Cara Evaluasi
1.	Pengetahuan	1. Dapat Menjelaskan 2. Dapat Menunjukkan 3. Dapat Menyebutkan	1. Tes Tertulis 2. Observasi
2.	Pemahaman	1. Dapat Menjelaskan 2. Dapat Menguraikan 3. Dapat Membedakan	1. Tes Tertulis 2. Observasi
3.	Penerapan	1. Dapat Menentukan 2. Dapat Menerapkan atau Memberikan Contoh 3. Dapat Menggambarkan	1. Pemberian Tugas
4.	Analisis	1. Dapat Melengkapi 2. Dapat Menyimpulkan 3. Dapat Membentuk	1. Tes Tertulis 2. Observasi
5.	Sintesis	1. Dapat Melengkapi 2. Dapat Menyimpulkan	1. Tes Tertulis 2. Observasi
6.	Evaluasi	1. Dapat Membuktikan 2. Dapat Menyimpulkan	1. Tes Tertulis 2. Pemberian Tugas

4. Tujuan Meningkatkan Hasil Belajar

Tujuan meningkatkan hasil belajar adalah untuk:

²⁶Muhibin Syah, *Psikology Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung:Rosdakarya2013), hal 151

- a. Mendeskripsikan kecakapan para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang study atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan atau pengajaran disekolah yakni, seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran penting artinya mengingat perannya sebagai upaya memanusiakan atau membudayakan manusia, dalam hal ini para siswa agar menjadi manusia yang berkualitas dalam aspek intelektual, emosional, moral, dan keterampilan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya. Kegagalan para siswa dalam hasil belajar yang dicapainya tidak dipandang sebagai kekurangan pada diri siswa semata-mata, tetapi juga disebabkan oleh program pengajaran yang diberikan kepadanya atau oleh kesakahan strategi dalam melaksanakan program tersebut misalnya kurang ketepatan dalam memilih dan menggunakan metode ngajar dan alat bantu pengajaran.

Memberikan pertanggung jawaban(account tability) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua siswa. Dalam mempertanggung jawabkan hasil-hasil yang telah dicapainya, sekolah memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan dan pengajaran serta dalam menghadapinya. Laporan disampaikan kepada pihak yang berkepentingan misalnya, kanwuil depdikbut, melalui petugas yang menangani.²⁷

²⁷Hasan Baharun, *Penerapan Pembelajaran*, hal 4

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata “sejarah” dalam bahasa arab berasal dari kata “syajarah” yang berarti pohon atau sebatang pohon mulai sejak penih pohon itu sampai segala hal yang dihasilkan oleh pohon tersebut, atau dengan kata lain sejarah atau “syajarah” adalah catatan detail tentang suatu pohon dan segala sesuatu yang dihasilkannya. Dengan demikian, sejarah dapat diartikan catatan detail dengan lengkap tentang segala sesuatu.

Menurut istilah sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi dimasa lampau. Dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah suatu kejadian atau peristiwa yang dicatat dengan lengkap dan benar –benar terjadi dimasa lampau. Kebudayaan berasal dari bahasa sansekertayaitu buddhayah yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal).²⁸

Budi mempunyai arti akal, kelakuan, dan norma. Sedangkan “daya” berarti hasil karya cipta manusia. Dengan demikian, kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa dan cipta manusia di masyarakat. Apabila dikaitkan dengan Islam, maka kebudayaan Islam adalah hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran Islam yang bersumber hukum dari al-qur’andan sunnah nabi. Sedangkan Islam, Islam adalah agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Tuhan kepada manusia melalui Muhammad sebagai Rosul.²⁹

Kesimpulan dari Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat. Apabila dikaitkan dengan Islam, maka kebudayaan Islam adalah hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran Islam

²⁸Mansur, *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*, (Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2004), hal. 1

²⁹Tri Prasetya dkk., *Ilmu Budaya Dasar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal.28

yang bersumber hukum dari al -qur'an dan sunnah nabi. Sedangkan Islam, Islam adalah agama yang ajaran –ajarannya diwahyukan Tuhan kepada manusia melalui Muhammad sebagai Rosul.

Tujuan dan fungsi SKI Thoha mengatakan, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur -unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang -orang shaleh dalam kehidupan sehari - hari.
- b. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber syariah yang besar. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotisme dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
- c. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti rasul.

2. Tujuan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Islam adalah agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Tuhan kepada manusia melalui Muhammad sebagai Rasul dan datangnya dari Allah, baik dengan perantaraan Malaikat Jibril, maupun langsung pada nabi Muhammad SAW. Dalam Al-Qur'an, Allah sendiri mendefinisikan Islam menerbitkan dengan amilusyah atau iman dan amal. Menurut Abdul Qodir Audah, Islam sebagai berikut:

- a. Al-Islam” akidah wa mizzham (Islam adalah kepercayaan dan sistem syariah)”
- b. Al-Islam dinum wa daulah (Islam adalah agama dan negara)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa islam berarti seorang mukmin yang saleh atau seorang mukmin yang sungguh-sungguh menjalankan syariat Islam. Kebudayaan Islam, berarti penjelmaan dari al "Amilussalihat" seorang muslim atau golongan kaum muslimin. Kebudayaan Islam penjelmaan kerja jiwa dan akal pikiran manusia yang didasari pencerminan ajaran Islam dalam arti seluas-luasnya yaitu manifestasi keimanan sejati. Kebudayaan Islam mengandung tiga unsur yaitu:

- a. Kebudayaan Islam adalah ciptaan orang Islam
- b. Kebudayaan Islam adalah di dasarkan kepada ajaran Islam
- c. Kebudayaan Islam merupakan cerminan dari ajaran Islam.

Ketiga unsur kebudayaan Islam tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh, antara yang satu dengan yang lainnya tidak bisa dipisah-pisahkan. Menurut A.Hasjmy bahwa kebudayaan Islam adalah manifestasi (penjelmaan) iman dan amal dari seseorang muslim/segolongan orang muslim.

Dari uraian di atas yang terdiri dari tiga kata diantaranya sejarah, kebudayaan dan islam. Terbantu untuk memahami arti sejarah kebudayaan Islam yaitu asal-usul atau silsilah dari sesuatu yang dihasilkan dari pemikiran atau akal budi kaum muslimin yang berhubungan dengan kepercayaan (keyakinan), ilmu pengetahuan, seni, adat istiadat, bentuk pemerintahan, arsitektur bangunan, dan lain-lain.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan suatu pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad saw. Sampai masa khulafaur rasyidin. Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih

kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.³⁰

3. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki karakteristik antara lain:

- 1) Fungsi Pelajaran Sejarah menyediakan pelajaran yang berharga bagi seseorang tanpa harus mengalaminya. Namun sejarah tidak akan punya kesan dan makna jika tidak dipelajari dengan rasa empati. Pristiwa sejarah hanya terjadi satu kali sehingga guru harus kreatif supaya mampu menampilkan pelajaran tersebut dengan menarik
- 2) Fungsi Edukatif Sejarah menegaskan kepada peserta didik tentang keharusan menegakan jani, prinsip, nilai, sikap hidup luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Dengan pembelajaran sejarah secara tidak langsung mendidik ruh dan jiwa peserta didik dengan hikmah dan makna peristiwa yang didapatkan dari sejarah.
- 3) Fungsi Keilmuan Melalui sejarah peserta didik memperoleh kemampuan yang memadai tentang masa lalu yang Kebudayaan dan Islam
- 4) Fungsi Rekreasi Sebagai fungsi rekreasi banyak situs-situs purbakala yang menjadi objek wisata untuk membantu peserta didik memahami tentang pelajaran sejarah yang telah mereka pelajari.
- 5) Fungsi Transformasi Sejarah sebagai salah satu sumber yang amat sangat penting dalam merancang transformasi masyarakat.³¹

4. Manfaat Sejarah Kebudayaan Islam

- 1) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan islam yang merupakan suatu cerita masa lampau kaum muslimin.

³⁰ Munawir, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)* Jurnal PGMI Madrasatuna, Volume 04, Nomor 01, 2012 hal 1-24

³¹ Agus Fahrudin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, (Bandar Lampung: Fakta Press, 2007), hal, 261

- 2) Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam.
- 4) Memberikan pelajaran kepada umat muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh atau meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna untuk mempelajari

E. Penelitian Relevan

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dani Pranatadan Alpindo Pratama serta penelitian-penelitian yang lainnya. Sedangkan persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

2.2
Penelitian Terdahulu Yang Relevan

N o	Nama Penelitian, Judul Penelitian dan Tahun Penelitian	Jenis Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan dan perbedaan
1.	Dani Pranata “	PTK Kualitatif	penerepan strategi pembelajaran dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Persamaan: 1. Jenis Penelitian PTK 2. Sasaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

				Perbedaan 1. Menggunakan strategi pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> 2. Subjek penelitian kelas V MI
2.	Alpindo Pratama “	PTK Kualitatif	Peningkatan hasil belajar melalui metode <i>Brainstroming</i>	Persamaan: 1. Jenis penelitian PTK Perbedaan : 1. Menggunakan metode <i>Brainstroming</i> 2. Subjek penelitian kelas VIII
3.	Nurfitriana “Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pllangga Kabupaten Gowa”,	PTK Kualitatif	Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar	Persamaan: 1. Jenis penelitian PTK 2. Menggunakan Metode Fun penelitian kelas V MI

	2016			
4	Herlina Oktavia, “Penggunaan Metode Fun Teaching dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SD 1 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/1017”, 2017	PTK Kualitatif	Metode Fun Teaching dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III	<p>Persamaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian PTK 2. Menggunakan metode pembelajaran <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian kelas III 2. Menggunakan metode Fun Teaching
5	Ilham Sanjaya “Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban	Kuantitatif	Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil	<p>Persamaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian PTK 2. Menggunakan metode Fun Learning <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian Sekolah Dasar

	Lampung Tengah”, 2019			
--	-----------------------------	--	--	--

Dani Pranata, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penerepan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran pada siklus I mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 48% kemudian pada siklus II 62%.

Alpindo Pratama, peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan data hasil penelitian diatas bahwa dengan metode *Brainstroming* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 21 Bandar Lampung. Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa dari pertemuan setiap siklus ada peningkatan hasil belajar yang signifikan yang dialami oleh siswa kelas VIII C SMP Negeri 21 Bandar Lampung, di siklus I adanya peningkatan dari sebelumnya pra siklus 25,64% saja yang tuntas menjadi 51,28% siswa yang tuntas. Dan di siklus II terjadi peningkatan lagi dari yang sebelumnya di Siklus I sebanyak 51,28% menjadi 84,61% siswa yang tuntas dari KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan tabel dan pernyataan tersebut, menyatakan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, berbeda dari segi media pembelajaran yang dihinakan, jenis penelitian dan mata pelajaran yang dibidik.

F. Acuan Teoritis

1. Metode *fun learning*

Fun Learning dalam kamus bahasa Inggris, diartikan sebagai *Fun* yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” dan *learing* diartikan “pembelajaran” jadi *fun learning* adalah

pengetahuan yang didapatkan dengan cara belajar menyenangkan dan mengasyikan.³²

Menurut Ilham Sanjaya metode *Fun Learning* adalah salah satu cara membuat suasana belajar mengajar menjadi nyaman sehingga terciptalah rasa cinta dan keinginan peserta didik untuk belajar.³³

2. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Kata “sejarah” dalam bahasa arab berasal dari kata “syajarah” yang berarti pohon atau sebatang pohon mulai sejak penih pohon itu sampai segala hal yang di hasilkan oleh pohon tersebut, atau dengan kata lain sejarah atau “ syajarah” adalah catatan detail tentang suatu pohon dan segala sesuatu yang dihasilkannya. Dengan demikian, sejarah dapat diartikan catatan detail dengan lengkap tentang segala sesuatu.

Menurut istilah sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi dimasa lampau. Dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah suatu kejadian atau peristiwa yang dicatat dengan lengkap dan benar –benar terjadi dimasa lampau. Kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhaya yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal).³⁴

G. Model Tindakan

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan, namun secara garis besar terdapat empat model yang lazim dilalui, yaitu diantaranya: (1) Model Kurt Lewin, (2) Model Kemmis dan Mc. Tanggart, (3) Model John Elliott, dan (4) Model Dave Ebbutt.

1) Model Kurt Lewin

Model ini menjadi acuan pokok atau dasar dari berbagai model *action research*, terutama *classroom action research* menurut Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: (peranan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan

³² Nurfitriana, “ Pengaruh Penerapan, hal, 11

³³ Ilham Sanjaya, “ Pengaruh Metode...., hal, 22

³⁴ Mansur, *Peradaban Islam ...*, hal. 1

(*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen ini dipandang sebagai satu siklus.³⁵

2) Kemmis dan Mc Tanggart

Model tindakan yang dikembangkan oleh *stepen Kemmis* dan *Robbin Mc. Tanggart* masih begitu dekat dengan model yang diperkenalkan oleh *Kurt Lewin*. Dikatakan demikian, oleh karena didalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat komponen seperti halnya yang dilaksanakan oleh *Kurt Lewin* sehingga belum tampak adanya perubahan. Keempat komponen tersebut meliputi:

- a. Perencanaan (*planning*)
- b. Aksi/tindakan (*action*)
- c. Observasi (*observing*)
- d. Refleksi (*reflecting*)

Hanya saja, sesudah siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri. Demikian seterusnya, atau dengan beberapa kali siklus.

Prosedur penelitian yang digunakan oleh model Kemmis dan Mc. Tanggart yang terdiri dari 4 kegiatan, meliputi: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Sesuai dengan penelitian tindakan setiap tahap dan siklusnya selalu dilakukan secara partisipatoris dan kolaboratif antara peneliti dengan praktis (guru, kepala sekolah) dalam sistem sekolah.³⁶

3) John Elliott

Model tindakan PTK John Elliott ini tampak lebih detail dan rinci. Dikatakan demikian karena didalam setiap siklus dimungkinkan terdiri beberapa aksi, yaitu antara tiga sampai lima siklus, setiap aksi terdiri dari beberapa langkah (*step*), yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar mengajar.

³⁵ Samsu Sumadayo, "*Penelitian Tindakan Kelas*", (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 41

³⁶ *Ibid.*, hal, 40-41

Maksud penyusunan secara terperinci PTK model John Elliot ini, supaya dapat kelancaran yang lebih tinggi antara taraf-taraf di dalam pelaksanaan aksi atau proses belajar-mengajar. Selanjutnya, dijelaskan pula bahwa terincinya setiap aksi atau tindakan menjadi beberapa subpokok bahasa atau materi pelajaran, adalah bahwa dalam kenyataan di lapangan setiap pokok bahasa biasanya tidak dapat diselesaikan dalam satu langkah, tetapi dalam beberapa langkah, itulah yang menyebabkan John Elliott menyusun PTK yang berbeda secara skematis dengan kedua model sebelumnya.³⁷

4) Model Dave Ebbut

Dave Ebbut berpendapat bahwa model-model PTK yang ada seperti yang dikenalkan oleh John Elliott, Kemmis dan Mc. Tanggart, dan sebagainya dipandang masih ada beberapa hal atau bagian yang belum tepat sehingga masih perlu dibenahi, pada dasarnya Ebbut setuju dengan gagasan-gagasan yang diutarakan Kemmis dan Elliot tetapi tidak setuju mengenai beberapa interpretasi Elliot mengenai karya Kemmis.

Selanjutnya dinyatakan pula olehnya tentang pandangan Ebbut yang mengatakan bahwa bentuk spiral yang dilakukan oleh Kemmis dan Mc. Tanggart bukan cara yang terbaik untuk menggambarkan proses aksi refleksi (*action-reflection*).

Pengertian penelitian tindakan kelas memiliki dua kata kunci yaitu, penelitian (*research*) dan tindakan (*action*). Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah, sedangkan tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan tertentu.³⁸

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan

³⁷*Ibid.*, hal.41-42

³⁸Saur Tampubolon, “*Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*”, (Jakarta: Erlangga. 2014), hal. 15

yang nyatakemudian merefleksikannya terhadap hasil tindakan. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Desain penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model spiral oleh Kemmis dan Mc. Tanggart. Tujuan menggunkandesain penelitian model ini apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaiki masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus, masing-masing siklus dilakukan 2 kali pertemuan dan sebelumnya dilakukan pratindak.

H. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang bisa benar ataupun salah dan harus diuji terlebih dahulu. Hipotesis ini berfungsi untuk memberikan arahan yang jelas terhadap pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan pernyataan diatas, penelitian merumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut: implementasi metode *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar SKI kelas VII E di Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta PT RajaGrafindo Persada
- Asmani, Jamal, Makmur. 2016. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press
- Baharudin, Hasan. Juni 2015. *Jurnal Pendidikan Pedagogik Volume 01 Nomor 01*
- Chanifa, dkk. 2019. *Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 01 (hlm 130)*
- Ghaye, Tony. 2010. *Teaching And Learning*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia
- Layyiniyah, Leni. 2017. "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach". *Jurnal Tarbawy Volume 4 Nomor 1*
- Mansur. 2004. *Peradaban Islam Dalam Lintasan Sejarah*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama
- Masidjo, Ign. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius (Anggota IKAPI)
- Maulana, Rohmat. 2011. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta, cv
- Munawir, September 2012. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam". *Jurnal PGMI Madrasatuna Volume Nomor 01 (hlm 1-24)*
- Prasetya, Tri, Joko, dkk. 2010. *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta

- Purwanto.2018.*Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rasyid, Harun, dkk. *Penilaian Hasil Belajar*.Bandung: CV Wacana Prima
- Sudjana,Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiono.2018.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Anggota Penerbit Indonesia IKAPI.
- Tim, Penyusunan Study Islam, IAIN Sunan Ampel.2010.*Pengantar Study Islam*.Surabaya: Sunan Ampel Press
- Usman, Nurdin.2013. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta:Rineka Cipta.2013
- Nurfitriana, skripsi. *Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap Minat Belajar IPA bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa*. 2016. Universitas Islam Negeri Alaudin Makasar
- Hamalik, Oemar.2006. *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara
- Sistem Pendidikan Nasional, 2003. Undang-undang nomor: 20/2003. Jakarta:Depdiknas
- Standar Nasional Pendidikan.Peraturan Pemerintah RI Nomor:19 tahun 2005.Jakarta:Depdiknas
- QR. MUJADILAH.11 Departemen Agama Islam RI, Al-Qur'an Terjemahan Yayasan Penerjemahan Al-Qur'an, Jakarta
- Suryabrata, Sumardi. 2001. *Metode Pengajaran*.Jakarta:Rajawali
- Hasanah, Uswatun. Januari 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Penerapan MetodePQRST (Preview, Question, Read, Summarize, Test)*. Pendidikan Islam, Volume 1
- Rohani, Dede. Februari 2016. *Penerapan Pendekatan PAKEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru*. Jurnal keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.1

- Syah, Muhibin. 2013. *Psikology Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung:Rosdakarya
- Yulinda, Nina.Tahun 2017. *Penerapan Metode Fun Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas I B SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar*, Educhild Vol.6 No.2
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2011. *Mengenal Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks hal 9
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rajawali Pers
- Herviani, Vina dan Febriansyah, Angky. Oktober 2016. *Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan Pada Young Enterpreneur Academy Indonesia Bandung*, Jurnal Riset Akuntansi-Vol VII/No. 2
- Paizaluddin, Ermalinda, 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Afritayani, Wiwik dan Hamizi, Zulkifli. *Penerapan Model Fun Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas I A SD Negeri 76 Pekanbaru Baru*, Jurnal Pendidikan Vol 01 No.1

